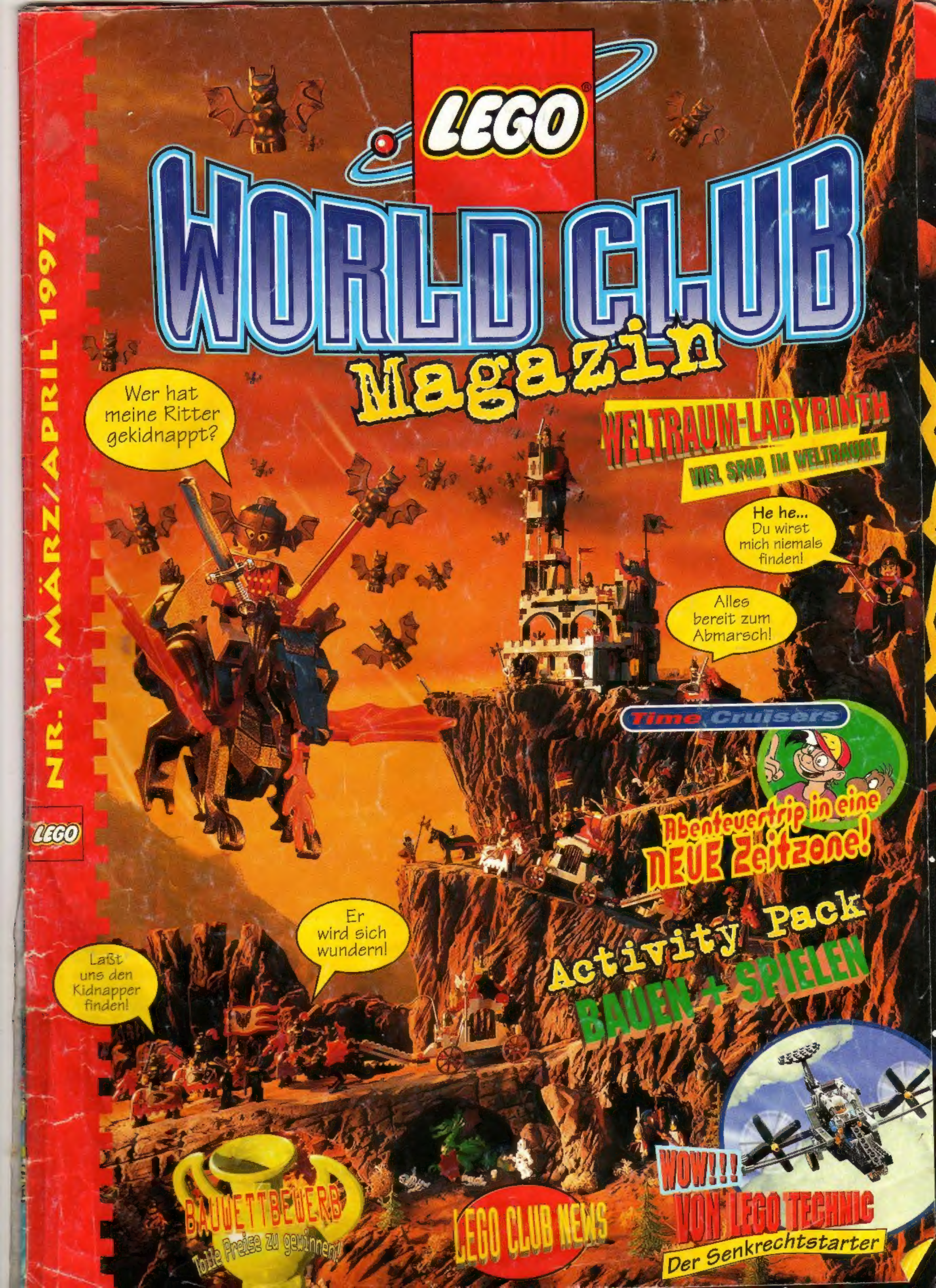

LEGO
WORLD CLUB
Magazin
NR. 1, MÄRZ/APRIL 1997
LEGO
Wer hat meine Ritter gekidnappt?
WELTRAUM-LABYRINTH
VIEL SPAß IM WELTRAUM!
He he... Du wirst mich niemals finden!
Alles bereit zum Abmarsch!
Time Cruisers
Abenteuertrip in eine NEUE Zeitzone!
Activity Pack
BAUEN + SPIELEN
Er wird sich wundern!
Laßt uns den Kidnapper finden!
WOW!!!
VON LEGO TECHNIC
Der Senkrechtstarter
BAUWETTBEWERB
Tolle Preise zu gewinnen!
LEGO CLUB NEWS



Hast du schon den neuen, starken

LEGO BILDSCHIRM-SCHONER GESEHEN?

Falls du einen Computer hast, kannst du nun einen ganz besonderen Bildschirmschoner von LEGO SYSTEM Western bekommen. Er erzählt eine Geschichte über einen Raubüberfall in der Prärie. Anscheinend waren die Räuber beim Erbeuten des ganzen Goldes erfolgreich - oder vielleicht doch nicht?

1 Der Goldtransport ist auf dem Weg zur LEGOREDO Bank. Alles ist friedlich und still ...

2 Dann plötzlich tauchen die Räuber aus dem Nichts auf, schnappen sich die Kiste mit dem Gold und verschwinden so schnell wie der Blitz ...

3 Oh nein, du Idiot! Du hast unsere Pferde erschossen!!!

4 Die Räuber sind total begeistert über ihre große Beute (glauben sie jedenfalls). Deshalb sehen sie noch nicht einmal den Treibsand ...

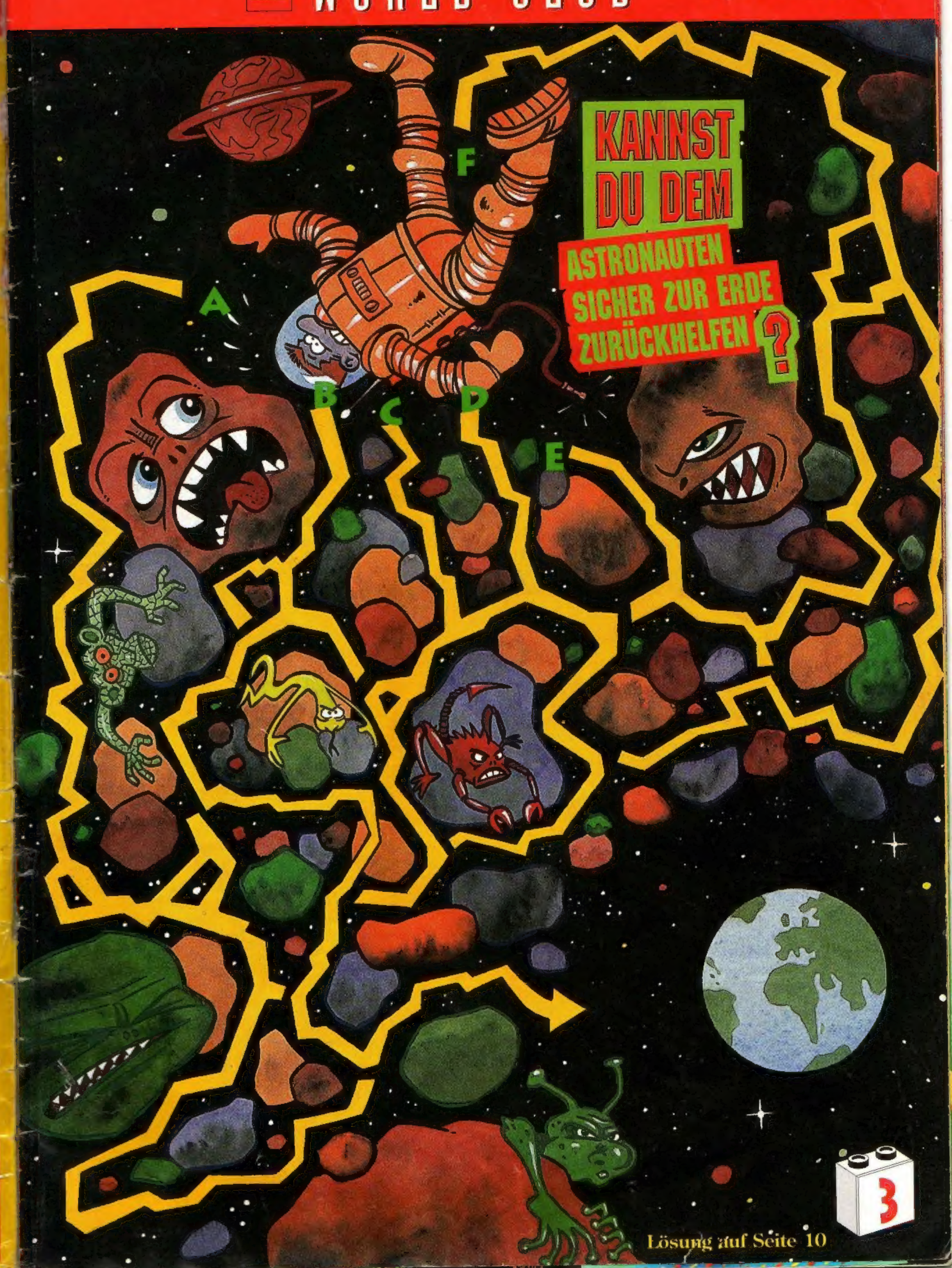
5 Zurück beim Wagen: Zum Glück haben wir das Gold in die andere Kiste gepackt ... aber wie sollen wir nun irgendwo hinkommen ... ohne Pferde???

Hättest du gerne den coolen LEGO Bildschirmschoner? Du kannst ihn jetzt im Club Shop bestellen.

Check the Website http://www.LEGO.com

IMPRESSUM

Verleger, Herausgeber und Vertrieb: LEGO GmbH, LEGO Straße, 24594 Hohenwestedt
Redaktion: LEGO World Club, Postfach 1262, 24591 Hohenwestedt
Geschäftsführer und Redaktionsmanagement: Dr. Gerd Balke
Richtung des Magazins: Bau-, Spiel- und Ideenmagazin für Kinder, die mit LEGO spielen
Druck: Mohndruck Gütersloh, Deutschland.
Das LEGO World Club Magazin ist Bestandteil des LEGO World Clubs und erscheint sechsmal im Jahr. Der Clubbeitrag beträgt DM 35,- jährlich.



Lösung auf Seite 10


STELL DIR VOR, DU WÄRST EIN JUNGE IM
Mittelalter...
Robin, 7 J., erzählt uns wie es ist:
Natürlich, es ist echt cool, wenn ich die große Burg besuche und all die tapferen Ritter sehe, in ihren hell glänzenden Rüstungen, mit ihren blitzenden Schwertern und Helmen. Aber es ist auch ein bißchen unheimlich. Denn da sind auch gruselige Gespenster in der Burg. Und riesige Drachen und Schlangen ...
Der Zauberer ...
Paß auf!
Am allerschlimmsten ist der Zauberer!
Man sagt, er trinkt Blut von Menschen und Tieren - und bekommt dadurch magische Kräfte! Und in seinem Garten sollen Kräuter wachsen, mit denen er Zaubertränke mixen kann! Diese Gifttränke bringen die Leute dazu, nach seinem Willen zu handeln und schreckliche Dinge zu tun!!! Ohne es zu wollen ... Und seine Frau, die Hexe, ist nicht besser!
Seine Frau, die Hexe ...



Der Zauberer hat geheime Helfer!

Die Leute sagen, der Zauberer benutzt Katzen, Kaninchen, Eulen, Krähen, Frösche etc. als geheime Helfer, um die Menschen zu verhexen. Ich kann das wirklich nicht glauben - weißt du, mir macht es Spaß, mit meiner eigenen Katze zu reden und sie zu streicheln ... Trotzdem finde ich es unheimlich, wenn ich einen komischen Typ sehe mit Warzen auf der Nase, der eine Krähe küßt!!!

Auch seine Kristallkugel hat magische Kräfte!

Niemand weiß es genau, aber jeder fürchtet sich, wenn der Zauberer in seine Kristallkugel blickt. Es heißt, wenn er in die Kugel schaut und sich auf seine Feinde konzentriert, kann er sie mit seinem Fluch belegen - oder sogar jemanden, der weit entfernt ist, töten. Und er kann vorhersehen, was in der Zukunft passiert ...

In einer stockdunklen Nacht ...
Über der gewaltigen Burg von Graf Fledermaus auf dem Flatterfels taucht eine geheimnisvolle, fliegende Hexengondel auf. Der Zauberer Buta ist an Bord.

GRAF FLEDERMAUS IST WÜTEND:

WER HAT MEINE TAPFEREN RITTER GEKIDNAPPT?

Ha, ha - bald muß ein weiterer dummer Ritter dran glauben ...

Speichel und Schleim tropfen aus dem Maul des fürchterlichen Drachen.



Die Garde des Grafen Fledermaus hält den Schleim für Regen und sucht im Burgturm Schutz.

Buta fliegt auf seinem Besen zur Burg hinunter und landet geräuschlos.



Schhh!!

Z Z Z

Mit einem Zaubertrank in den Händen schleicht er in die Schlafräume der Ritter. Was hat er vor?

Nun stehst du in meinem Bann - komm mit mir ...

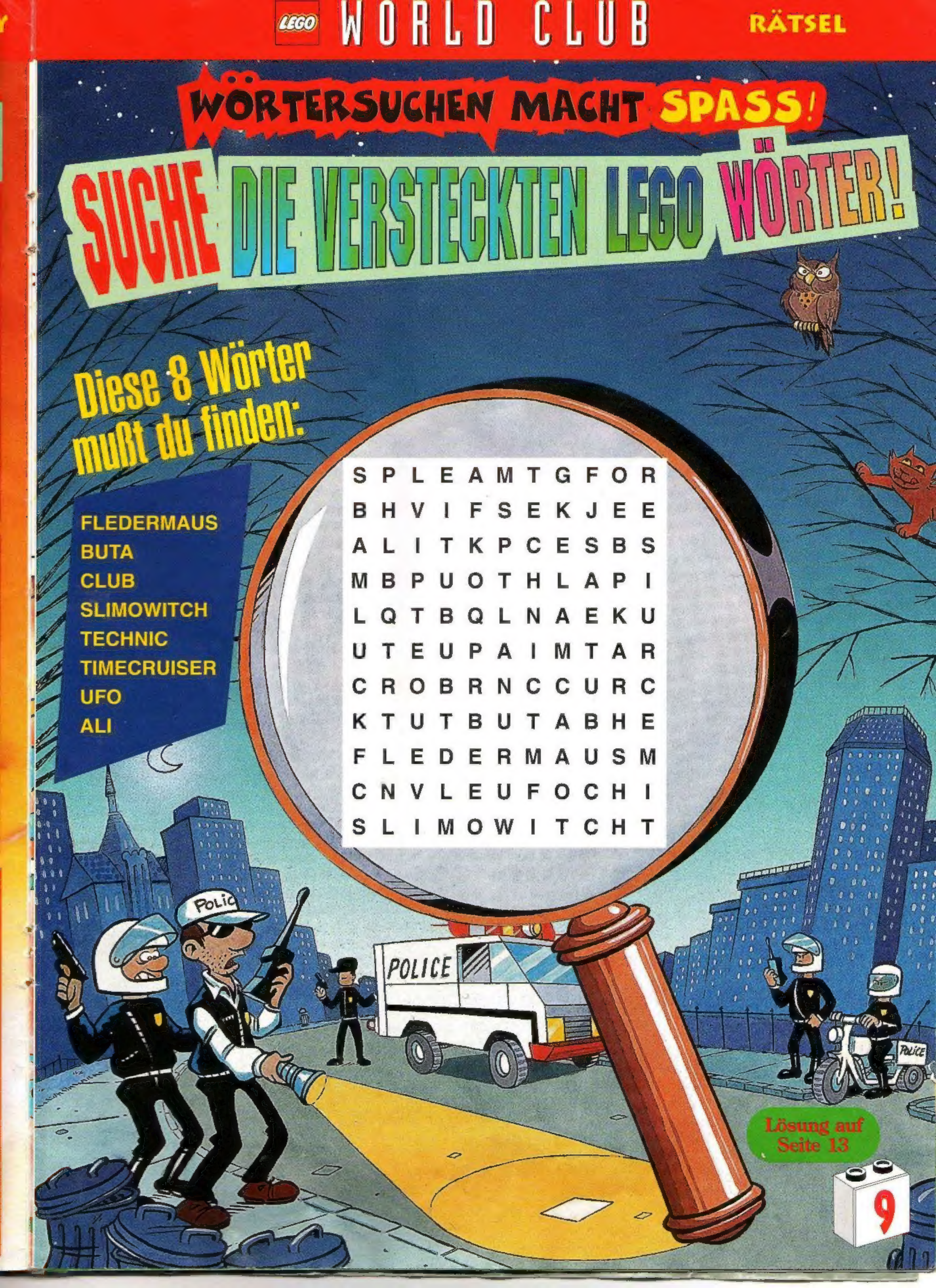
Buta schüttet den Zaubertrank einem schnarchenden Ritter in den Mund.



LEGO WORLD CLUB
GRAF FLEDERMAUS STORY
Am nächsten Morgen ...
Was??!!
Aufwachen! Schlagt Alarm.! ... Ein Ritter ist über Nacht verschwunden!!!
Ein großer Zug von Rittern, Fußvolk und Wagen verläßt eilig die Burg auf dem Flatterfels.
Ich schwöre bei meinem Fledermaus- Schild: Ich werde diese hinter-hältigen Verbrecher finden die meine Ritter gekidnappt haben!!!
3 Nächte und 3 Tage später in dem abgelegenen Tal von Hexenburg...
Ihr seid umzingelt... gebt auf, Zauberer!!!
He, he
He, he
He, he
Eine Hexengondel versucht, von Hexenburg zu entkommen. Aber zu spät ...
Holt das Ding runter!!!
Zwei andere Zauberer versuchen, durch eine Geheimtür zu fliehen. Doch vergeblich!
Sie landen direkt in der Kutsche der bitterbösen Buben!
Wir ergeben uns!
Graf Fledermaus zwingt den Zauberer Buta, die magische Kristallkugel zu befragen...
Abrakadabra
Oh, meine gekidnappten Ritter sind in der Drachenhöhle!...
7



Ein tödlicher Kampf beginnt...
Graf Fledermaus muß mit Slimowitch kämpfen, dem gefährlichsten Drachen des Zauberers. Nur so kann er seine Ritter aus der Höhle befreien.
Graf Fledermaus wird es schaffen!!
Wow, dieser Slimowitch ist riesig!
Ich habe keine Angst!
Rettet mich...
Jetzt spürst du meinen Fledermaus-Stock - du schleimiges grünes Reptil!
POW!!!
POW!!!
POWWW!
Der Drache verwandelt sich in eine Fledermaus!
PUFF!
Die gekidnappten Ritter sind nun frei. Graf Fledermaus behält Butas Kristallkugel, und das Glück bleibt ihm treu für den Rest seines Lebens. Denn von diesem Tag an, kann Graf Fledermaus in die Zukunft sehen, und seine Feinde verschwinden auf unerklärliche Weise...
Wir haben es geschafft!
Dank deiner Hilfe, Graf Fledermaus!!
Sie werden nie wieder angreifen!


LEGO WORLD CLUB
RÄTSEL
WÖRTERSUCHEN MACHT SPASS!
SUCHE DIE VERSTECKTEN LEGO WÖRTER!
Diese 8 Wörter mußt du finden:
FLEDERMAUS
BUTA
CLUB
SLIMOWITCH
TECHNIC
TIMECRUISER
UFO
ALI
S P L E A M T G F O R
B H V I F S E K J E E
A L I T K P C E S B S
M B P U O T H L A P I
L Q T B Q L N A E K U
U T E U P A I M T A R
C R O B R N C C U R C
K T U T B U T A B H E
F L E D E R M A U S M
C N V L E U F O C H I
S L I M O W I T C H T
POLICE
Lösung auf Seite 13
9



Nur für Mitglieder...

Wir hoffen, daß du mit deinem LEGO World Club Magazin großen Spaß haben wirst. Schau doch auch einmal in dein LEGO World Club Activity Pack! Vielleicht hast du ja Lust, gleich mit dem Bauen und Spielen anzufangen!

Klebe deine ersten 3 Punkte GLEICH in deinen Pass ein!



Und schon bist du auf dem besten Weg, dein erstes Geschenk zu bekommen!

Übrigens: Je mehr Punkte du sammelst, desto größer wird dein Geschenk. Wirf mal einen Blick auf die Punktetafel auf der gegenüberliegenden Seite, und schau dir an, was du mit einem dutzend Punkten oder mehr gewinnen kannst!

SO kannst du Punkte für deinen Club-Ausweis sammeln:

- Mit jedem neuen Magazin — **1**
- Jede Teilnahme an einem LEGO Bauwettbewerb im Magazin oder Activity Pack — **2**
- Jede eingesendete Idee oder Anregung zum LEGO World Club (bitte keine Produktvorschläge einsenden) — **2**
- Besuch einer LEGO Schau. Bei welchen LEGO Schauen du Punkte sammeln kannst, erfährst du unter folgender Telefonnummer: 0180-5221316 — **2**
- Werben eines neuen Mitglieds — **5**

Viel Spaß mit deinem Action Spiel ...

Es ist nur für Mitglieder - aber deine Freunde werden es bestimmt mit dir spielen.

Blättere doch mal in deinem Club Shop von diesem Monat:



KEINE PANIK BEIM ZÄHLEN!: Wir merken uns alles!!!

Wir haben eine ganz spezielle LEGO World Club-Datenbank, mit der wir uns jeden einzelnen Punkt merken, den du sammelst. Natürlich achten wir darauf, daß du all deine Belohnungen und Preise erhältst. Nach einem Jahr zählen wir deine Punkte und schicken dir deinen Preis zu! In deinem Pass kannst du alle Punkte sammeln, die wir dir im Laufe des Jahres zuschicken. So behältst du selbst den Überblick und dein Pass wird mit jedem Punkt wertvoller!

WIE HOCH IST DEINE PUNKTZAHL?

Das kannst du bekommen:

0 - 11 PUNKTE = Ein toller LEGO World Club Schlüsselanhänger

12 - 30 PUNKTE = Das LEGO World Club Cap

31 - 40 PUNKTE = Die exklusive LEGO World Club Uhr

41 - … PUNKTE = Eine exklusive LEGO Schachtel, die du sonst nirgendwo bekommen kannst

DAMIT NICHT GENUG:

Jedes Mitglied mit mehr als 10 Punkten nimmt AUTOMATISCH am großen Gewinnspiel teil und kann eine Reise zum LEGOLAND Park Windsor gewinnen!

Und was gibt es sonst noch...???

Mit dem nächsten Magazin bekommst du das LEGO World Club Gutscheinheft. Es ist randvoll mit tollen Veranstaltungen, für die du als Mitglied weniger Eintritt zahlen mußt, z.B. wenn du einen Zirkus oder Zoo besuchst oder mit deinen Eltern ins LEGOLAND fährst! Du kannst jetzt schon gespannt sein...

Unser heißer Draht! Du kannst uns auch anrufen!!!

Das Clubbüro ist besetzt von Montag bis Freitag von 7-18 Uhr
Tel.-Nr.: 0180 / 5221314



14. DEUTSCHE LEGO MEISTERSCHAFT

WAS IST EIN EUMEL?

Schon seit 14 Jahren gibt's die Deutsche LEGO Meisterschaft. Und auch du kannst dieses Jahr noch mitmachen, wenn du dich beeilst. Das Thema lautet: **Bau aus LEGO Steinen deiner Wahl einen Eumel - gerade so wie du ihn dir vorstellst!** Mit etwas Glück gewinnst du einen der eumelstarken Preise oder wirst sogar Deutscher LEGO Meister. Partner der diesjährigen Aktion sind TV Hören und Sehen, die Programmzeitschrift für die ganze Familie, und Guten Abend RTL Landesmagazin. Beide werden die spannendsten und witzigsten Ideen veröffentlichen.

GANZ WICHTIG, wenn dein Eumel gewinnen soll:

Dein Eumel sollte, egal, ob es ein Ding ist oder lebt, irgend etwas können bzw. machen - je eumeliger, desto besser. Mach einfach ein Foto oder eine Zeichnung davon und erkläre kurz, was dein Eumel kann. Klebe dein Modell auf eine Postkarte und schicke es mit deiner Adresse (Bundesland!) und deiner Altersangabe bis zum 12.04.97 an die LEGO GmbH, 14. Deutsche LEGO Meisterschaft, Postfach 1265, 24591 Hohenwestedt.

1. PREIS

Da hebst du ab: Als Landessieger geht´s mit dem Flugzeug und einer Begleitperson für drei erlebnisreiche Tage in den faszinierenden LEGOLAND Park nach Dänemark. Dort treten alle 16 Landessieger zur lustigen Endausscheidung an.

2. PREIS

Auf alle zweiten Landessieger wartet ein superstarkes Erlebnis-Wochenende für 2 Personen in den Technik-Museen von Sinsheim und Speyer; da gibt´s z.B. 3000 PS starke Ausstel-lung-stücke, Rennwagen zum Mitfahren und das riesen IMAX-Kino.

3.

Alle dritten Landessieger kriegen was zu hören: Die Space-Fidelity-Radiorecorder von GRUNDIG, mit Subwoofer, CD-Player und Fernbedienung, für super-coolen Sound.

4.

111 super LEGO Kästen. Je ein starkes Modell "Unterwasser-Expedition" aus dem neuen LEGO SYSTEM Programm "Tauchen".

Auch noch ganz wichtig.

Mitmachen darf jeder, der noch nicht 16 Jahre alt ist. Die Kinder von Mitarbeitern der LEGO GmbH, der TV Hören und Sehen, der Verlagsgruppe Bauer sowie von RTL Nord Live dürfen leider nicht teilnehmen.
Einsendungen nur per Postkarte - keine Briefe! Einsendeschluß ist der 12 April 1997 (Datum des Poststempels).
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

LEGO · TV Hören und Sehen

BAU' EINE SUPER RENNSTRECKE

MIT ECHTEM CRASH-ZAUN

1

Besorge dir ein paar leere Orangensaftkartons. (Tetra-Pak)

2



Schneide den oberen und unteren Teil weg.

3

Schneide die Längsseiten in der Mitte auf, sodaß du eine Fahrbahn mit zwei Seitenwänden bekommst.

4

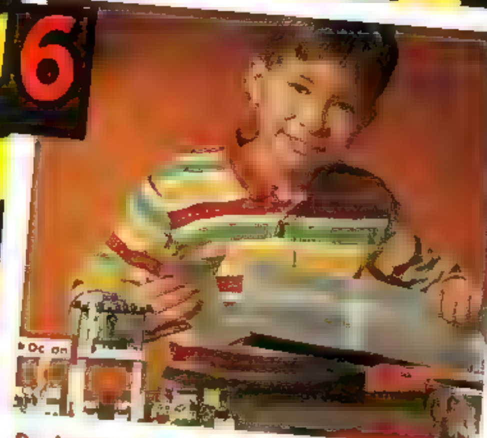
Klebe die einzelnen Teile mit Klebeband zu einer langen Bahn zusammen.

5



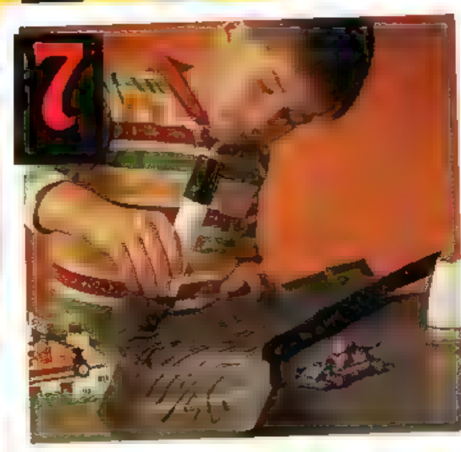
Wenn deine Rennstrecke noch besser aussehen soll, dann bemale die Seiten.

6



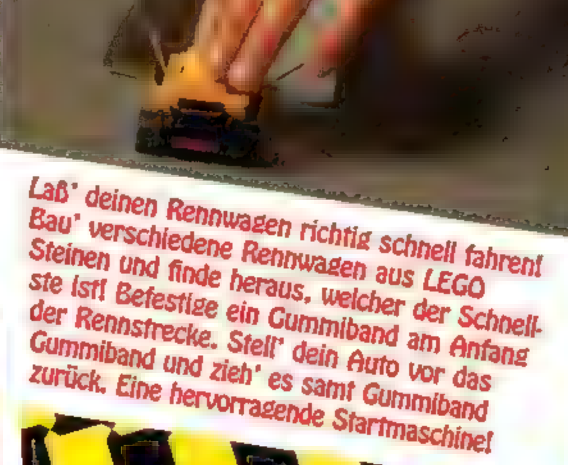
Du kannst sogar eine Kurve machen. Mit den Resten der Schachteln kannst du den Crash-Zaun in den Kurven erhöhen.

7



Male Bremsspuren mit einem wasserfesten schwarzen Filzstift. Laß' diesen ein paar Minuten eintrocknen.

8



Laß' deinen Rennwagen richtig schnell fahren! Bau' verschiedene Rennwagen aus LEGO Steinen und finde heraus, welcher der Schnellste ist! Befestige ein Gummiband am Anfang der Rennstrecke. Stell' dein Auto vor das Gummiband und zieh' es samt Gummiband zurück. Eine hervorragende Startmaschine!

Lösung von Seite 2: B

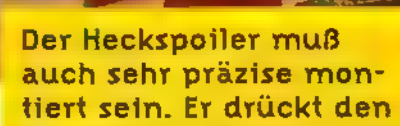
Lösung von Seite 9

S	P	L	E	A	M	T	G	F	O	R
B	H	V	I	F	S	E	K	J	E	E
A	L	I	T	K	P	C	E	S	B	S
M	B	P	U	O	T	H	L	A	P	I
L	Q	T	B	Q	L	N	A	E	K	U
U	T	E	U	P	A	I	M	T	A	R
C	R	O	B	R	N	C	C	U	R	C
K	T	U	T	B	U	T	A	B	H	E
F	L	E	D	E	R	M	A	U	S	M
C	N	V	L	E	U	F	O	C	H	I
S	L	I	M	O	W	I	T	C	H	T

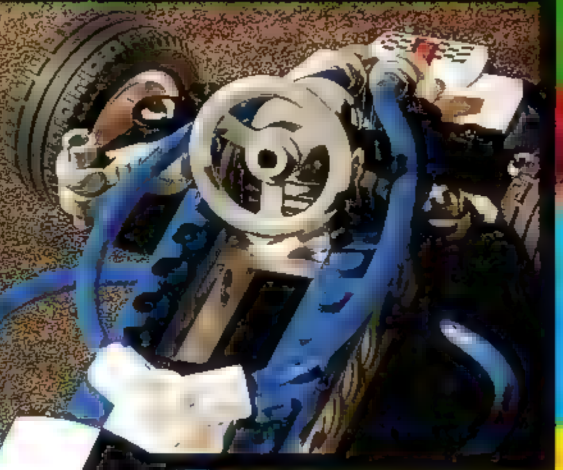
MÖCHTEST DU...

...EIN RENNWAGEN-MECHANIKER WERDEN?

Wenn du ein Rennwagen-Mechaniker werden möchtest, mußt du unglaublich viel über Autos wissen. Und du mußt superschnell sein - zum Beispiel mußt du einen platten Reifen in weniger als 10 Sekunden wechseln können!
Mit dem neuen LEGO TECHNIC Starter Set kannst du jetzt schon die ersten praktischen Erfahrungen als Rennwagen-Mechaniker sammeln. Hier erfährst du, wie ein richtiger Rennwagen gebaut ist ...



Der Heckspoiler muß auch sehr präzise montiert sein. Er drückt den Rennwagen bei hoher Geschwindigkeit auf die Straße. Und er vermindert den Luftwiderstand, so daß du sogar SCHNELLER als alle anderen fahren kannst!



Der LEGO TECHNIC Formel-1-Racer besitzt eine Lenkung wie ein richtiger Rennwagen. Beobachte was passiert, wenn du das Lenkrad drehst... Die Lenkung muß wie ein Uhrwerk arbeiten, damit der Wagen sehr genau gesteuert werden kann. Bei einer Spitzengeschwindigkeit von 350 km/h kann schon eine kleine Ungenauigkeit zu einem tödlichen Unfall führen.




LEGO WORLD CLUB
TIME CRUISERS
Time Cruisers
Tim
Ali
Spätabends ...
In den letzten Monaten hat Tim Time Cruiser seinem Freund, dem genialen Erfinder Professor Cyber dabei geholfen, etwas Fantastisches zu bauen ...
Geschafft! Sie ist fertig!
Die erste Zeitmaschine der Welt
BEEP!
Oh Schreck! Was ist das ...? Der Alarmknopf leuchtet ...!
DUIIT! DUIIT
Oh, nein!
ZAARK
Tim... du mußt zum Time Cruiser rennen und die Taste mit dem «S» drücken, um die Titrum-Zirkulation abzuschalten ...
Inzwischen werde ich die Turbo-Batterie abklemmen ...
Aber sei vorsichtig mit den Stromleitungen, sonst bekommst du einen megastarken Stromschlag!
Kein Problem ...
ZAKK!
ZAMM
Uff!
Verflixt. Es ist fast unmöglich, an Bord zu kriechen, ohne die Stromleitungen zu berühren.
15


O.k. ...
Nun ist sie abgeklemmt!
Oh, nein. Ich sagte «S»...
Aber man kann die Titrum-Zirkulation nur mit der «T»-Taste abschalten.
«S» ist die Start-taste!!!
Da ist sie ja, die «S»-Taste.
Tiiiim ...
BEEP!
Neiiin!
Es ist zu spät.
S
Hilfe!...
Was passiert h er eigent ich?
?!
TZZZ...
ZZ
TZZ...
Oh nein, ich reise in eine andere Zeit!!
ZAAPP!


ZAPP!!!!
OHHH... nun sind wir im Mittelalter...
Hey Mann, schau' dir die irre Burg da an!
Laß uns hier landen... Wow! S en doch die tollen Ritter, Ali...
Ah... Wir bekommen Besuch
Guten Abend, mein Name ist Tim!
Willkommen auf der Burg von Graf Fledermaus...
Hmmn... Warum seht ihr so besorgt aus? Stimmt etwas nicht...
Uns droht entsetzliche Gefahr! Alle unsere Waffen sind bereit. Wir brauchen jede nur mögliche Hilfe.
Für den Kampf mit der Hexe Izralaa! Eine schlimme, verrückte Hexe mit zwei schwarzen Drachen. Sie tut alles, um die Macht über unser Königreich zu bekommen.
Grrr...


Gerade hat sie etwas über das mächtige Sternenvolk gehört! Fantastische Kreaturen aus dem Himmel ...
WOW! ich glaube, er meint UFOs.
Mit ihrer Technologie kann sie Herrscherin über die ganze Welt werden... Der einzige Weg, mit dem Sternenvolk Kontakt aufzunehmen, ist einen Sternenturm zu bauen...
Mannomann, schwere Aufgabe ...
Aber was habt ihr mit alldem zu tun?
Sie will meine Burg! Und sie ist schon auf dem Weg hierher. Mit ihrer gewaltigen Zauberkraft wird sie meine Burg in einen Sternenturm verwandeln!
Oh NEIN!
Das ist ja schrecklich. Ich werde alles tun, um euch zu helfen.
Da kommt sie schon...
Zieht eure Schwerter, Männer!
BBBRRROOOM
Ha Ha
RRROARRRRRRR
WOW, das ist ein Ding...
Bald werden alle im Staub vor mir kriechen, vor der Bösen Herrscherin Izralda ...
Ha Ha
Die Aussichten sind wirklich rabenschwarz! Tim muß gegen 2 gigantische Drachen und eine machthungrige Hexe kämpfen ... Und wer oder was ist das geheimnisvolle Sternenvolk? Das alles erfährst du in der nächsten Ausgabe des LEGO WORLD CLUB MAGAZINS!



BAUEN & SPIELEN
ABENTEUER IM WELTRAUM
Diese coole Welt-
raumlandschaft
kannst du selbst
bauen und darin
später auf
Forschungsreise
gehen.
Flieg mit deinen
LEGO Raumschiffen
und Astronauten
auf deinen eigenen
Planeten
und suche dort
nach unglaub-
lichen UFOs,
Robotern und
Außerirdischen.
Auf den näch-
sten zwei Seiten
findest du die
Anleitungen.

GEH` AUF ENTDECKUNG

IN DEINEM EIGENEN, FANTASTISCHEN WELTRAUM-UNIVERSUM!!!

Schon das Bauen macht großen Spaß! Aber vergiß nicht, eine Unterlage auf den Tisch zu legen.

So baust du DEIN Weltraum-Universum

Du brauchst dafür:

- ein flaches Stück Pappe oder Holz
- Beutel, die deine Mutter zum Einfrieren benutzt, große und kleine
- eine alte Zeitung
- starkes Klebeband wie es die Anstreicher benutzen
- eine große Schüssel und etwas zum Umrühren
- mindestens 5 Kilo Kleister und einen Becher mit Wasser
- Farbreste - oder Wasserfarben etc. - in kräftigen Farben
- trage alte Kleidung oder eine Schürze - und lege zuerst eine Unterlage auf den Tisch

1 Fülle die Beutel mit vielen Zeitungspapierstücken und knote sie zu.

2 Du brauchst 4-5 gefüllte Beutel von jeder Große. Befestige die Tüten mit dem Klebeband gut auf deiner Pappe. Die großen sollen hohe Berge werden und die kleinen Höhlen und Krater.

3 Nun rührst du den Kleister an. Mixe dafür Wasser und Kleister in der Schüssel bis du eine breiartige weiche Masse erhältst.

4 Schutte ein wenig Farbe dazu - nicht zu viel - und ruhre vorsichtig um. Die Farbe sollte hübsche Kreise im Kleister machen.


LEGO WORLD CLUB BAUEN & SPIELEN IM WELTRAU
5
Du kannst verschiedene Farben benutzen. Aber noch einmal: Nimm nicht zu viel!
6
Wenn die Mischung so ist, wie du sie haben willst, gieße sie über die Tüten auf der Pappe.
7
Der Kleister sollte alles bedecken, das ganze Stück Pappe. Benutze den Rührstab, um alles gut zu verteilen.
8
Falls es nicht bunt genug ist, kannst du noch ein wenig mehr Farbe auf die Landschaft auftragen, wenn du fertig bist.
9
Dein Weltraum-Universum muß einen ganzen Tag trocknen, bevor du damit spielen kannst.
10
Du kannst bei einigen der Berge und Höhlen oben ein Loch in den Kleister machen, mit einem Schraubenzieher oder etwas Ähnlichem - und dann die Beutel darin aufstechen.
Wenn du die Beutel aufgestochen hast, kannst du Stück für Stück das Papier herausnehmen und auch den leeren Beutel - so entstehen weitere coole Höhlen und Verstecke für deine Weltraumbewohner!
P.S.: Vergiß das Aufräumen hinterher nicht...
21

Testflug des neuen Senkrechtstarters!!!



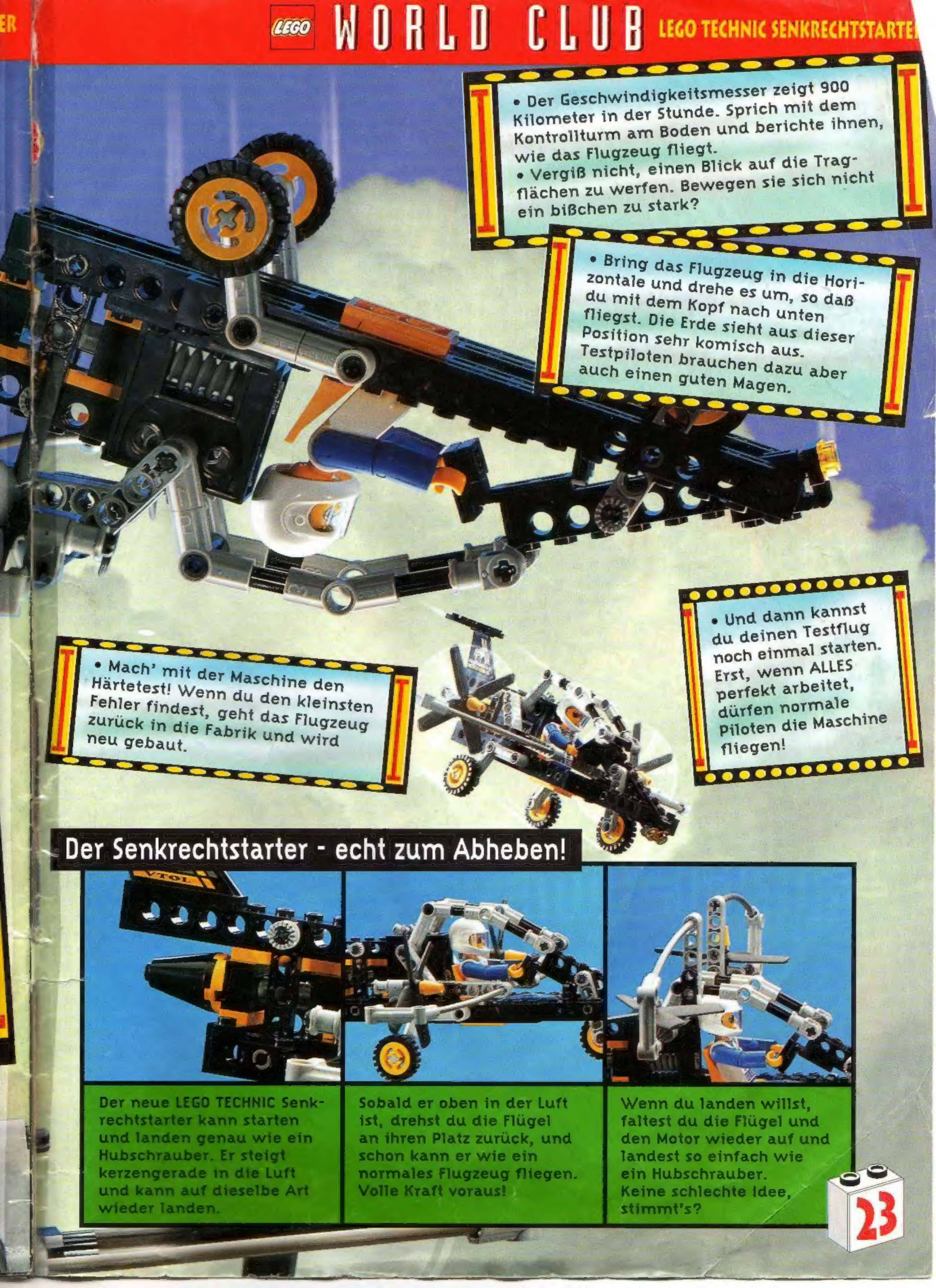
Du mußt schon ein sehr guter Pilot sein, um ein Testpilot zu werden. Es ist wirklich schwierig und ziemlich gefährlich: Der Testpilot fliegt neue Flugzeuge als erster und riskiert sein Leben, wenn irgendetwas mit dem neuen Flieger nicht in Ordnung ist. Also, willst du es wagen und der Testpilot für den neuen LEGO TECHNIC Senkrechtstarter sein?

Looping, Steilflug und 900 Kilometer in der Stunde!

Als Testpilot mußt du alle möglichen Dinge mit dem neuen Senkrechtstarter ausprobieren:

- Geh' mit Vollgas nach oben in die Wolken - und dann, eine Sekunde später, im Sturzflug direkt nach unten Richtung Boden.

Und denk' daran, die Instrumente zu beobachten, um zu prüfen, ob etwas nicht stimmt.



• Der Geschwindigkeitsmesser zeigt 900 Kilometer in der Stunde. Sprich mit dem Kontrollturm am Boden und berichte ihnen, wie das Flugzeug fliegt.
• Vergiß nicht, einen Blick auf die Tragflächen zu werfen. Bewegen sie sich nicht ein bißchen zu stark?

• Bring das Flugzeug in die Horizontale und drehe es um, so daß du mit dem Kopf nach unten fliegst. Die Erde sieht aus dieser Position sehr komisch aus. Testpiloten brauchen dazu aber auch einen guten Magen.

• Mach' mit der Maschine den Härtetest! Wenn du den kleinsten Fehler findest, geht das Flugzeug zurück in die Fabrik und wird neu gebaut.

• Und dann kannst du deinen Testflug noch einmal starten. Erst, wenn ALLES perfekt arbeitet, dürfen normale Piloten die Maschine fliegen!

Der Senkrechtstarter - echt zum Abheben!

Der neue LEGO TECHNIC Senkrechtstarter kann starten und landen genau wie ein Hubschrauber. Er steigt kerzengerade in die Luft und kann auf dieselbe Art wieder landen.

Sobald er oben in der Luft ist, drehst du die Flügel an ihren Platz zurück, und schon kann er wie ein normales Flugzeug fliegen. Volle Kraft voraus!

Wenn du landen willst, faltest du die Flügel und den Motor wieder auf und landest so einfach wie ein Hubschrauber. Keine schlechte Idee, stimmt's?



LEGO WORLD CLUB
NÄCHSTE AUSGABE
FREU`DICH AUF DAS NÄCHSTE
LEGO
WORLD CLUB
Magazin
FEUER IN DEN WÄLDERN!
TIME CRUISERS
RÄTSEL
FÜR CLEVERE KIDS!
Neue Bauwettbewerbe im
Activity Pack
Entdecke die Unterwasserwelt
-auf CD-Rom
Lustige Sachen zu
bauen
Sammle noch mehr Punkte
für deinen Club-Ausweis...
PASS